

6e édition française

L'Âme damnée d'Ernest Pico

Samuel Tarapacki



Éditions Sans-Détour

L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc.
La 6e édition de *L'Appel de Cthulhu* est copyright © 2008 Chaosium Inc., tous droits réservés.
Call of Cthulhu® et *L'Appel de Cthulhu*® sont des marques déposées par Chaosium et les éditions Sans-Détour.
Age of Cthulhu® est marque déposée de Goodman Games.

A l'affiche

Ernest Pico
Ancien médecin psychiatrique, il a mis au point une machine pour ôter les phobies de ses patients. L'ayant essayé sur lui, il s'est débarrassé de ses propres états d'âmes et est devenu un artiste de cabaret. Sur les planches, où il a pris le pseudonyme de « Armando le prodigieux, il produit des apparitions d'ectoplasmes à l'aide de sa machine. Il est secrètement amoureux de l'assistante de son rival, qu'il va assassiner.

Thérèse « La Bossue »
Ancienne femme de ménage à l'annexe psychiatrique, cette vieille femme handicapée est l'assistante à Armando. Sous la scène, elle manipule la machine qui donne corps aux ectoplasmes. Sa « bosse », est un ectoplasme apeuré qui n'a pas complètement quitté son corps, résidu d'une expérience d'Ernest Pico. Elle chuchote parfois avec cette créature.

Gabrieline
Cette jeune fille de vingt ans est l'assistante du magicien vedette du cabaret. Elle est harcelée par Armando pour qu'elle devienne son assistante, et méprisée par Thérèse la Bossue. Elle court le plus grand danger à rester dans ce théâtre.

La dame en noire
C'est l'ectoplasme d'Ernest Pico. Il concentre ses états d'âmes et ses scrupules. La densité de sa forme lui permet de quitter l'annexe psychiatrique abandonnée. Désemparée, elle recherche une issue pour elle-même et pour Ernest Pico. Elle ignore que le processus de séparation des phobies ne peut pas être inversé.

Le cabaret
C'est là où l'on se montre. Sous les feux des projecteurs, les artistes exécutent leur numéro, oubliant un bref instant la jalousie et la convoitise de leurs rivaux.

L'annexe psychiatrique
C'est là où l'on se cache. Après le départ d'Ernest Pico, l'annexe a été fermée par l'administration de l'hôpital. Dans ses caves, séjournent toujours les derniers patients du médecin, hantés par leurs propres ectoplasmes. La cave abrite toujours le premier modèle de la machine.

L'Âme damnée d'Ernest Pico

Quand un artiste de cabaret agit sans état d'âme.

En quelques mots...

Au cours d'un spectacle de cabaret, les investigateurs sont tour à tour les participants d'un numéro d'illusionniste dévoilant des apparitions, puis les témoins d'un accident meurtrier envers un magicien, vedette du petit théâtre.
Contraints de rester à disposition de l'enquêteur chargé de l'affaire, les investigateurs découvrent l'envers du décor et les curieux occupants du cabaret. Ils apprennent en outre que l'occultiste « Armado le magnifique » était il y a peu de temps un obscur médecin psychiatrique nommé Ernest Pico. Il traitait les maladies mentales à l'aide d'une machine, mais du jour au lendemain, il quitta sa profession pour entrer dans le show business.
Ils découvrent que les extraordinaires apparitions proviennent de sa machine médicale. Extraits des spectateurs, les ectoplasmes rôdent, comme le font encore ceux des patients qu'Ernest Pico a abandonné dans les caves de l'annexe psychiatrique…

Implication des investigateurs

Le gardien peut greffer cette histoire sur l'aventure de son choix, ou trouver ici des raisons pour lesquelles les investigateurs se trouvent au cabaret :

- Un journaliste ou un critique artistique est venu faire un reportage sur les numéros de médiumnité et de magie du cabaret
- Un enquêteur du paranormal est venu estimer la performance du médium
- Les investigateurs sont présents par hasard, en simples spectateurs
- etc.

Si l'un des investigateurs a déjà été soigné en hôpital psychiatrique, le gardien peut décider de lui faire reconnaître Ernest Pico.

Enjeux et récompenses

- **Démasquer Ernest Pico :** Il est assez difficile de prouver son implication dans la mort du magicien. En revanche, il est possible de prouver qu'il n'est pas médium en découvrant sa machine. En s'enfonçant dans l'épouvante, on peut également découvrir que cet ancien médecin a abandonné ses patients dans les caves de l'annexe.

- **Sauver Gabrielline :** Deux périls menacent la jeune fille : Ernest Pico veut lui faire subir les effets de sa machine afin de lui ôter ses scrupules à devenir son assistante et sa maîtresse. Thérèse la Bossue veut faire de même, mais pour qu'elle devienne bossue à son tour, afin qu'Ernest Pico la rejette. Si les investigateurs font confiance à l'un ou à l'autre, la jeune fille est perdue.

- **Porter secours aux malades de l'annexe psychiatrique :** Ceux que les investigateurs peuvent prendre pour de dangereux agresseurs sont en fait les patients d'Ernest Pico. S'en prendre à eux peut les conduire au tribunal…

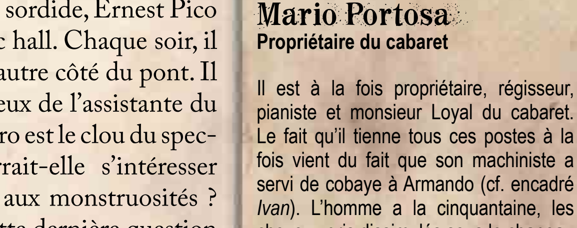
Ambiance

Séparés par un pont, deux quartiers et deux ambiances se font face. D'un côté, se trouve le quartier de l'annexe psychiatrique, dépourvu d'éclairage et dont les bâtiments noirâtres surplombent des ruelles aux pavés disjoints. De l'autre, un pâté de maisons abrite le cabaret, un troquet et des habitations. Les becs de gaz éclairent des ruelles étroites aux pavés brillants et les enseignes de fer de quelques magasins.
D'un côté comme de l'autre, « la noirceur de l'âme humaine », libérée de tout scrupule, s'emploie à saper des existences. Sur les planches d'un théâtre, l'artiste de la démence laisse s'extasier des spectateurs incrédules, et ses victimes affronter les spectres de leurs propres phobies.



FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●○○
Action	●○○○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◷◷◷
Nombre de joueurs (pré-tirés)	4
Époque	1920's ou fin XIXe



Frise Chronologique

Début de soirée Au cabaret, les investigateurs assistent à un numéro d'apparition d'ectoplasmes. Puis ils sont les témoins de l'accident meurtrier de la vedette du cabaret : un magicien

Fin de soirée Premiers témoins des évènements, les investigateurs restent à la disposition des enquêteurs dans le théâtre. Ils rencontrent les divers protagonistes de cette histoire et la machine d'Armando sous la scène.

La nuit Alors que la police n'est pas encore arrivée, les indices conduisent les investigateurs dans l'annexe fermée d'un hôpital psychiatrique. C'est dans les caves de ce bâtiment que ce déroulera le final de cette histoire.

De l'ombre à la lumière

L'existence sordide d'Ernest Pico

Ernest Pico était un obscur assistant psychiatrique, relégué dans l'annexe insalubre d'un hôpital, assisté d'une vieille employée de ménage n'ayant pas tous ses esprits.

Persuadé que des flux électriques parcouraient le cerveau, il mit au point un prototype de machine destiné à traité les afflictions mentales. Il s'aperçu que celle-ci transformait les phobies en ectoplasmes et que ces derniers parvenaient à s'extraire des corps. Il vit dans sa découverte le moyen de soulager ses malades mentaux, ainsi que la vieille employée tourmentée par la peur des autres. Mais les entités ectoplasmiques continuaient de hanter physiquement les patients, cherchant à réintégrer leur corps d'origine. La démence devenait le dernier refuge des malheureuses victimes.

Pour fuir son quotidien sordide, Ernest Pico a une passion : le music hall. Chaque soir, il se rend au cabaret de l'autre côté du pont. Il est secrètement amoureux de l'assistante du magicien, dont le numéro est le clou du spectacle. Comment pourrait-elle s'intéresser à lui, qui donne corps aux monstruosités ? Ernest Pico vit dans cette dernière question le sens de sa propre vie. Mais des scrupules l'empêchaient d'abandonner les patients qui se terraient maintenant dans les caves oubliées de l'annexe. Cela le tourmentait, au point qu'un jour, il essaya sur lui sa propre machine dans l'unique but de se débarrasser de ses états d'âmes ! Il put ainsi abandonner sans remord ses patients pour se consacrer à sa passion : le music-hall !

Une nouvelle vie pour « Armando, le prodigieux »

Aujourd'hui, Ernest Pico porte le pseudonyme d'Armando le prodigieux. Grâce à une machine sous la scène, que manœuvre pour lui son ancienne employée, il fait apparaître des formes ectoplasmiques, pour la plus grande terreur amusée des spectateurs. Mais cela ne suffit pas à lui attirer les grâces de la jeune assistante, Gabrielline. Très vite lassé et exaspéré par ses refus, il a décidé, ce soir, d'éliminer son rival en piégeant son numéro d'évasion. Il espère ainsi devenir la vedette du cabaret, et convaincre la jeune fille d'être son assistante.

Une soirée au cabaret

Rien que du déjà vu

Depuis une bonne heure déjà, les investigateurs suivent avec lassitude les exhibitions



Mario Portosa

Propriétaire du cabaret

Il est à la fois propriétaire, régisseur, pianiste et monsieur Loyal du cabaret. Le fait qu'il tienne tous ces postes à la fois vient du fait que son machiniste a servi de cobaye à Armando (cf. encadré *Ivan*). L'homme a la cinquantaine, les cheveux gris dissimulés sous le chapeau claque de son costume de scène. Sa plus grande crainte est de voir son cabaret fermer.

Ce qu'il peut révéler

- Il sait qu'Ernest Pico est un ancien médecin psychiatrique qui travaillait dans l'annexe de l'autre côté du pont. Mais il ne révélera ce point que pour se protéger lui-même, par exemple pour masquer sa responsabilité dans le sort de son machiniste
- « Armando est venu me trouver il y a deux semaines avec un numéro de médium. Mon cabaret avait besoin de nouveautés, alors je l'ai engagé. Il voulait la vedette, mais s'était trop tôt »
- « Il a installé des accessoires sous la scène. J'ignore à quoi ça sert, même s'il n'est pas médium. Dans le milieu du spectacle il n'y a jamais tromperie sur la marchandise »
- « Il a demandé à Gabrielline d'être son assistante sur scène, mais elle a refusé. La vieille bossue n'aime pas la jeune fille. Je suis obligé de composer avec les caractères de chacun »

Statistiques

Régisseur de spectacle	50%

Enjoué, neutre, faussement consterné

Ernest Pico « Armando le Prodigieux »

Ex-médecin psychiatrique, il veut aujourd'hui la gloire de la scène.
Il mesure à peine 1,65 mètre, ce qui est peu pour le spectacle. Il corrige cela avec des semelles épaisses. Ses yeux mobiles fixent tour à tout son interlocuteur, ou le vague, lorsqu'il réfléchit.
Depuis qu'il s'est débarrassé de ses états d'âme, un nouveau mal le ronge : la convoitise. Il a saboté le numéro du magicien en fragilisant la clé des cadenas le maintenant prisonnier. Il veut prendre la vedette et avoir Gabrielline pour assistante sur scène. En effet, un nouveau mal ronge son esprit : la convoitise. Il veut tout, au point que cela en devient maladif : la gloire, les femmes et l'argent. Il va rapidement réclamer la vedette, un meilleur cachet, son nom en haut de l'affiche, etc.

Ce qu'il peut révéler (pour détourner les soupçons)

- Mario Portosa retient ici un homme qui aurait besoin de soins (Ivan, le machiniste)
- Il maintient Thérèse la Bossue à son service, car elle n'a nulle part où aller. C'est par bonté d'âme, car la vieille lui cause plus de tracas qu'autre chose. Par exemple, elle n'aime pas la jeune Gabrielline et depuis toujours souhaite voir son numéro quitter l'affiche
- Il est en effet ex-médecin psychiatre. C'est grâce à cela qu'il connait si bien les réactions du public

Ses objectifs

- Dissimuler son implication dans le meurtre
- S'attirer les faveurs de Gabrielline, en lui proposant très (trop ?) rapidement de partager un nouveau numéro : le sien !
- Faire tomber les dernières barrières mentales de Gabrielline en lui faisant subir les effets de la machine à l'annexe

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70%
CON	10	Endurance	50%
DEX	10	Agilité	50%
FOR	11	Puissance	55%
TAI	13	Corpulence	65%
EDU	15	Connaissance	75%
INT	16	Intuition	0%
POU	15	Volonté	75%

Impact	0
Points de Magie	15
Points de Vie	11
Santé Mentale	51

Connaissance	50%,
Savoir-faire	25%
Sensorielle	75%
Influence	25%
Action	10%
Connaissance des afflictions mentales	75%

Les machines d'Ernest Pico

Ernest Pico a fabriqué deux machines à ectoplasme :
- L'originale est toujours dans les caves de l'annexe. Elle peut encore fonctionner
- La seconde est dissimulée sous la scène du cabaret et manœuvrée par La Bossue. Invoquant le secret de sa profession, Armando a imposé au régisseur du théâtre de ne pas s'en approcher

Dans les deux cas, l'engin est un assemblage de conducteurs électriques, d'ampoules, de tensiomètres, etc. parcouru par des influx électriques produisant des grésillements et des halos lumineux. Un genre de parabole est dirigé vers le patient, tandis qu'un panneau de commande permet de manipuler l'appareil. « Médicalement », il touche les influx électriques du cerveau responsables des phobies des patients et les évacue sous la forme d'ectoplasmes (cf. encadré *Un ectoplasme*).

Les effets sur les individus

A l'origine, le traitement est destiné à soulager les patients de leurs maladies mentales. En fait, le vide laissé dans le conscient et l'inconscient des patients est tel que l'esprit s'abandonne immédiatement à d'autres phobies, plus terribles encore !
Un investigateur soumis aux effets de la machine subit un test de SAN et peut perdre 3/1D6 points, sans modificateur d'aplomb. En effet, nous sommes à la frontière des consciences et l'esprit réagit sans que l'individu puisse se contrôler.
Dans un premier temps, il ignore que sa phobie l'a quitté. En revanche, les prochains échecs aux tests de SAN seront automatiquement considérés comme des pertes majeures, avec les séquelles psychologiques qui en découlent (cf. LdB p. 104).

ennuyeuses d'un petit cabaret : Contorsionniste, danseuses, … les artistes viennent ici pour le cacheton et quittent l'endroit sitôt leur performance exécutée. Le précédent numéro de chiens savants a même été interrompu : les animaux geignaient et observaient les tentures apeurés (cf. encadré *Ivan*). Mais on a venté aux investigateurs un extraordinaire numéro d'apparitions fantomatiques, suivi du clou du spectacle : l'évasion d'un magicien !

Une vingtaine de personnes sont présentes ce soir et certaines d'entre elles n'attendent même pas la fin du spectacle pour quitter la salle, malgré les efforts de monsieur Loyal en redingote, pour les convaincre de rester.

Un numéro terrifiant et fascinant !

Puis, monsieur loyal, annonce « Armando le Prodigieux » ! Il baisse les lumières et s'installe au piano, tandis que l'artiste entre en scène.

Pour son numéro, Armando demande l'aide d'un spectateur. Il désigne un investigateur et le fait monter sur scène. A la manière d'un médium Armando fait quelques gestes autour de son sujet. Pendant ce temps, sous la scène, Thérèse la Bossue actionne la machine. Cela a pour effet d'émettre un bruit électrique presque imperceptible. Cet indice pourra être exploité plus tard s'il y a enquête.

Muet de stupeur, l'investigateur a la sensation inconnue et terrifiante qu'on vient de lui voler une partie de son âme (cf. encadré : *Les machines d'Ernest Pico*). Il sent « quelque chose » prendre corps en lui et s'extraire ! Fasciné, le public pousse des petits cris d'épouvante. Durant quelques minutes, la forme se déplace dans l'espace de la scène et même dans la salle. A un moment, il semblerait qu'elle soit rejointe par une autre forme (l'ectoplasme d'Ivan), avant que toutes deux disparaissent dans les cintres. L'effet dramatique est accentué par les efforts du pianiste.
Son numéro terminé, l'investigateur rejoint sa place troublé, tandis qu'on annonce le numéro de Shliman Kha ! Le magicien. Le pianiste entame un nouveau morceau.

L'accident du magicien

Shliman Kha et son assistante Gabrielline entrent en scène, en poussant avec eux un grand aquarium vertical empli d'eau. Une nouvelle fois, on demande à un investigateur de monter sur scène, de lier les bras du magicien avec une chaine de 5 mètres et de placer des cadenas un peu partout. Puis, l'artiste grimpe sur un escabeau, se donne 1 minute pour se libérer et se laisse glisser dans l'aquarium. Gabrielline referme le couvercle avec un autre cadenas et se fait aider de l'investigateur pour abaisser un rideau tout autour du réservoir.

Le temps passe. La minute est écoulée. Trente secondes de plus et Gabrielline continue de sourire, fixant d'un regard inquiet l'investigateur. Tout à coup, elle tourne la tête le pianiste, qui a cessé de jouer. Il se lève, passe en coulisse et entre sur la scène une hache à la main et ordonne qu'on enlève le rideau. Shliman Kha est toujours dans l'aquarium ! Il flotte sans bouger, toujours attaché, ses vêtements et ses cheveux ondulant dans l'eau transparente. Ses yeux grands ouverts portent le voile de la mort ! (2/1D6 SAN). Dans la salle, hommes et femmes poussent des hurlements.

Il faut plusieurs coups de hache de la part du régisseur pour briser la vitre. L'eau s'effondre sur la scène et disparait entre les planches. Les efforts pour ranimer le magicien restent vains.

La plupart des spectateurs ont quitté le théâtre. Quelques personnes n'ayant pas encore recouvré leurs esprits restent prostrées.

En cas d'analyse ultérieure des débris et des accessoires, il faut être du métier, ou demander l'aide de Gabrielline ou du régisseur, pour trouver l'indice suivant : La clé permettant au magicien d'ouvrir les cadenas a été brisée dans le premier d'entre eux. Impossible de déterminer si c'est par malveillance ou accident.

Les coulisses du spectacle

Parce qu'ils sont les témoins les plus proches des évènements de cette soirée, Mario demande aux investigateurs de rester ici en attendant l'arrivée de la police. Elle sera là dans plusieurs heures, le temps pour l'histoire d'arriver à son terme.

Cette partie du scénario est constituée d'interactions entre les investigateurs et les personnages, de recherches éventuelles, de découvertes et de déductions.

Rencontres dans le théâtre

Dans les coulisses, Thérèse la Bossue recherche Armando affolée. En effet, durant l'accident du magicien, l'eau de l'aquarium s'est déversée sur la machine et l'a détruite ! Dans l'immédiat, Armando s'entretient avec elle dans sa loge. Une écoute discrète permet de saisir quelques paroles d'Armando. On « ne peut pas réparer la machine », mais « ne dis rien à personne, nous irons à l'annexe chercher la première machine ».

De cette dernière phrase va germer dans les deux esprits dérangés l'idée de conduire Gabrielline à l'annexe psychiatrique (cf. *Pourquoi venir ici* ?). Le reste du temps, les investigateurs peuvent surprendre les divagations de Thérèse lorsqu'elle se cache dans l'ombre et parle avec son ectoplasme.

Sous la scène

C'est là qu'Ernest Pico et Thérèse conservent la machine à ectoplasme. Les investigateurs peuvent venir ici sur indication de Gabrielline, parce que durant le spectacle l'un d'eux é entendu un grésillement suspect, en suivant la Dame en noir ou simplement en explorant les lieux.

La machine a été détruite par le ruissellement de l'eau durant l'accident du magicien. Elle est irréparable. On ne peut que présumer de son mode d'utilisation et de son rôle dans le numéro d'Armando. D'ailleurs, ce dernier ne révélera rien sur ce point.

La chambre du machiniste

Dans le sous-sol du théâtre, une minuscule pièce aveugle sert de chambre au machiniste du cabaret. Un lit sale et une table encombrée de reliefs de repas, forment tout le confort de cet homme. Durant l'éventuel échange entre les investigateurs et le machiniste, l'ectoplasme de ce dernier se manifeste dans la pièce, suscitant la terreur du malheureux.

Des apparitions fantomatiques

Trois ectoplasmes circulent dans le théâtre :

- Celui de la dame en noir (cf. *La dame en noir*)
- Celui d'Ivan (cf. *Ivan – L'ancien machiniste*).
- Celui de l'investigateur monté sur scène.

Le gardien anime à sa guise ces trois entités et peut organiser une confrontation

Un ectoplasme

C'est une manifestation fantomatique émanant d'un médium. Dans notre histoire, un ectoplasme est la concentration matérielle des troubles mentaux des personnes soumises à l'influence de la machine d'Ernest Pico. Il représente les peurs, les angoisses, les phobies ou les démences que chacun de nous tente de refouler au plus profond. Plus le mal est enraciné et vivace, plus la machine peut donner corps à des ectoplasmes complexes et solides, selon le temps que le patient est soumis à ses effets.
Un ectoplasme peut avoir l'apparence d'une forme vaporeuse impalpable (SAN 2/1D4), d'une volute de brouillard capable d'imprégner les murs (SAN 3/1D6) ou d'une silhouette humaine de cire fondue, laissant sur le sol un résidu poisseux (SAN 4/1D8). Ces derniers sont considérés comme tangibles, et peuvent subir les dégâts des armes.

Comportement et objectifs
Généralement, l'ectoplasme « hante » l'individu dont il est issu (ce sera le cas pour l'investigateur qui aura subit les effets de la machine sur scène).

Les plus complets d'entre eux sont capables d'une certaine conscience. C'est le cas de la dame en noir ou de ceux qui restent à proximité des individus dont ils sont issus, espérant pouvoir réintégrer leurs corps.

Caractéristiques
Seul un ectoplasme tangible peut être atteint par des armes (la Dame en noir et l'ectoplasme de Thérèse). Il possède 6 points de vie, mais les armes font la moitié des dégâts. De plus, l'ectoplasme ne disparait pas, mais régresse pour se maintenir sous une forme intangible, insensibles aux armes.
Certains ectoplasmes peuvent agir sur leur environnement : pousser, soulever ou faire chuter des objets. Les plus « solides » peuvent étouffer leur victime, en obstruant leurs voies respiratoires (cf. *La suffocation*, p. 149 du LdB).
Une forte chaleur peut temporairement le faire s'évaporer ou fondre, tandis qu'un froid intense peut le condenser d'avantage. En cela, il réagit au stimulus de notre univers.

Gabrielline Germont
Assistante du magicien

La jeune artiste de 25 ans porte des cheveux longs roulés sous sa coiffe de scène. Tout ce qui lui reste après la mort du magicien ce sont quelques costumes et des accessoires. Elle connait bien quelques tours, mais pas suffisamment pour monter un numéro.
Elle s'en veut de déjà penser à son avenir alors que le magicien vient juste de disparaître. Elle a des scrupules à réévaluer la proposition d'Armando de devenir son assistante. C'est sur cet état d'esprit que peut agir Ernest Pico en utilisant sa machine sur la jeune fille.

Ce qu'elle peut révéler

- « Shliman Kha est bien sur un nom d'artiste. Il s'appelait Georges Ravolin. »
- « Armando a une assistante : Thérèse la Bossue. Ensemble, ils dissimulent quelque chose sous la scène »
- « Armando veut que je sois sont assistante. Je n'ai nulle part où aller et je vais peut-être devoir accepter »
- « Armando a toujours demandé à être la vedette. L'accident, si s'en est un, est une aubaine pour lui ».
- « Le numéro de médium d'Armando est effrayant. Quelques chose rôde dans le théâtre, quelque chose qui a un rapport avec son numéro » (l'extoplasme d'Ivan)

Statistiques
Sur la défensive, amicale, paniquée

Connaissance	25%
Savoir-faire	50%
Sensorielle	25%
Influence	25%
Action	10%
Prestidigitation	50%

Ivan
L'ancien machiniste
C'est sur lui que Mario a demandé à Armando de tester son numéro de médium. Simple d'esprit et cleptomane, l'ancien machiniste tapait parfois dans la caisse. Mario a menacé de lui faire perdre son emploi s'il ne se soumettait pas à ce test « sans aucun danger ». Le numéro a certes impressionné le régisseur, mais Ivan n'a pas supporté les effets de l'expérience.
Son ectoplasme hante toujours le théâtre. Il est constitué d'une forme vaporeuse presque imperceptible mais suffisante pour compromettre les numéros avec des animaux (comme les chiens savants de l'introduction).

Quelques bribes de parole

- « Armando c'est Pico. C'est Pico son nom. Et il travaillait à l'asile. »
- « Le fantôme vient me voir. Il me fait peur. J'ai peur du fantôme qui passe dans les murs »
- « Avant Pico, il n'y avait pas de fantôme. »

Statistiques

Eclairagiste	50%

Affaibli – incohérent – hystérique

Thérèse, la Bossue

Enfant de l'assistance publique, Thérèse devint élève infirmière. Mais elle fut séquestrée durant une semaine dans la cave d'un mouroir et violée par des malades mentaux. Elle développa de nombreuses phobies : des malades, des corps humains, des perversions de l'esprit, ... L'hôpital, craignant le scandale, préféra taire l'affaire et la garda à faire des ménages. Elle vécu le reste de sa vie en milieu psychiatrique, jusqu'à l'âge de 64 ans. On « l'oublia » à l'annexe où elle fut mise au service d'Ernest Pico. Durant 4 ans, elle fut le témoin silencieux des expérimentations du médecin, jusqu'à ce qu'il découvre qu'elle souffrait de troubles mentaux. Mais à sa grande surprise, elle se révéla apte à comprendre la finalité de la machine et même son utilisation. Il expérimenta sur elle son procédé, mais l'expérience tourna à l'épouvante !
Ses peurs se condensèrent en ectoplasme, mais l'entité ne quitta pas complètement son corps ! Elle s'accrocha à la moelle épinière de la malheureuse et forma une excroissance dans son dos. Thérèse resta bossue, siamoise ignoble d'un ectoplasme effrayé par les humains et avec lequel elle discute parfois dans le noir.

Aujourd'hui, Thérèse la Bossue manipule la machine d'Armando lorsqu'il est sur scène. Elle exècre son regard vicieux vers Gabrielline, l'assistante du magicien, qu'elle assimile à un viol du regard. Elle envisage d'utiliser la machine sur la jeune assistante afin qu'Ernest détourne son regard de la monstruosité qu'elle sera devenue !

Parfois, il arrive qu'elle chuchote dans le noir (elle parle à son entité) :
- « C'est Pico qui a inventé la machine. Pour me soigner. Mais la machine n'a jamais soigné mon mal. La machine fait encore plus de mal. Pico le sait. Il le savait déjà à l'annexe de l'asile. Comme pour le machiniste, qui est comme les autres maintenant. Mais son mal rôde toujours ici. »
- « Il faut réparer la machine, sinon plus d'apparition. Plus de spectacle. Il faudra retourner à l'asile. Ou alors utiliser la machine de l'asile. Oui, nous pouvons essayer d'inverser le traitement. Il a toujours eu peur de le faire. »
- « Cette dame, c'est le mal de Pico qui revient le chercher. Comme pour le machiniste et tous ceux qui montent sur scène avec lui Mais leur mal ne reste pas accroché, comme à moi. »
- « La jeune fille, il l'a veut. Si elle était comme nous, il l'oublierait »

Statistiques

Connaissance	25%
Savoir-faire	50%
Sensorielle	10%
Influence	10%
Action	10%
Manipulation de la machine	75%

Le fait de voir l'ectoplasme de Thérèse incrusté dans son corps peut faire perdre 4/1D8 points de SAN.

entre l'investigateur et la forme matérielle de sa propre phobie. Dans les trois cas, les entités rôdent autour de leurs anciens corps, avec l'espoir de les réintégrer sous l'effet de la machine.

L'annexe psychiatrique

Gabrielline enlevée !

Tard dans la soirée, mais bien avant l'arrivée attendue de la police, Ernest Pico ou Thérèse la Bossue, chacun selon ses raisons, conduit Gabrielline vers l'annexe psychiatrique, sous la menace d'une arme blanche. Cette manœuvre se fait à l'insu des investigateurs (par exemple, ils sont témoins d'apparitions à la cave ou s'entretiennent avec Mario).

Selon le protagoniste à l'origine de l'évènement, le second avertira les investigateurs. En effet, si les deux ont leurs raisons propres d'emmener Gabrielline vers la seconde machine, chacun en revanche, ne souhaite pas que l'autre le fasse pour son propre compte.

Pourquoi venir ici ?

Les protagonistes peuvent venir jusqu'ici pour plusieurs raisons. Le plus souvent, ils sont à la recherche de la première machine du psychiatre.

Ernest Pico :
- Conduire Gabrielline jusqu'à la machine, afin de la libérer de ses scrupules et faire qu'elle accepte de devenir sa partenaire et maîtresse
- Amener la dame en noir dans les sous-sols et l'y enfermer

Thérèse la Bossue :
- Placer Gabrielline dans la machine et provoquer la création d'une excroissance ectoplasmique sur la jeune fille, en interrompant le processus

Les investigateurs
- Pour l'investigateur ayant donné corps à un ectoplasme, rechercher la première machine en s'imaginant que le processus puisse être inversé
- Pour les autres, suivre Ernest Pico ou Thérèse afin de sauver Gabrielline

La dame en noir
- Inciter les humains à venir ici dans l'espoir que les ectoplasmes puissent réintégrer les corps des déments

Un bâtiment clos

De l'autre côté du pont, dans un quartier sombre, se trouve l'annexe désaffectée. Lorsqu'Ernest Pico a quitté les lieux avec Thérèse, il s'est contenté d'indiqué à sa hiérarchie qu'aucun patient ne séjournait plus ici. Sans vérification, le grand portail de l'annexe fut fermé et les derniers malades laissés à leur sort dans les caves !
Le vaste bâtiment comporte un seul étage, mais trois niveaux de caves. Il est cerné par une haute clôture en fer forgé. Tous les volets de fer sont fermés. On a fait sauter le cadenas d'une porte. C'est dans la troisième cave que se trouve la première machine d'Ernest Pico.

L'horreur dans les sous-sols

Dans les deux derniers niveaux de caves survivent les derniers patients d'Ernest Pico. La machine se trouve dans la cage centrale de la plus grande pièce du dernier sous-sol.
L'endroit est parcouru par les apparitions fantomatiques d'ectoplasmes, tandis que montent des sous-sols les gémissements des déments !

Si les investigateurs se rendent au dernier niveau, ils pourront apercevoir Gabrielline, forcée de prendre place dans la machine et, selon le cas, Ernest ou Thérèse, manipuler le tableau de commande environné de formes vaporeuses. S'ils tardent à intervenir, tout est perdu !

Le final

Selon la vitesse à laquelle les investigateurs sont intervenus et les actions des protagonistes de cette histoire, la machine peut produire toutes sortes de résultats :

- Ernest Pico ou Thérèse se précipite pour empêcher le pire, mais la Dame en noir s'interpose
- L'investigateur ayant subit les premiers effets de la machine se voit agressé par son propre ectoplasme
- Gabrielline voit ses scrupules mélangés à d'autres ectoplasmes et ses peurs ne jamais quitter complètement son corps, comme pour Thérèse
- Sous l'effet d'un court circuit, la machine lance des éclairs dans toutes les directions. Les ectoplasmes frappés s'en prennent aux individus présents
- L'ectoplasme de Thérèse fini de quitter son corps, provoquant la mort de la Bossue
- Tous les ectoplasmes présents se concentrent dans la machine et s'incarnent à nouveau dans celui ou celle qui se trouve frappé par un éclair
- Etc.

Récompenses

Il est possible que le gardien déclare cette histoire trop courte pour accorder un point d'aplomb aux investigateurs. L'absence de créature du mythe ne doit pas cependant les empêcher de recevoir 1D6 points en connaissance du Mythe de Cthulhu.



La dame en noir

Elle est l'ectoplasme d'Ernest Pico et représente ses états d'âme ! A semi solide, elle se dissimule dans une ample robe noire, porte des gants et un chapeau à voilette. Celui qui soulèverait le voile verrait un visage percé des trous des yeux du nez et de la bouche, bordé de chair de cire fondue, formant des rides s'affaissant lentement. Elle est incapable de parler.

Elle veut réintégrer le corps d'Ernest Pico, bien qu'elle ignore que cela soit physiquement impossible. Incarnation d'états d'âme, elle est dévorée par la crainte que l'on découvre sa véritable nature, non pas pour elle-même, mais pour les dégâts mentaux qu'elle pourrait engendrer chez les autres. Se sont ses propres états d'âme qui lui laissent à penser qu'Ernest Pico ne doit pas vivre sans scrupules.

Sans qu'on sache s'il s'agit d'un acte volontaire ou d'un hasard, la Dame en noir peut conduire les investigateurs jusqu'à la machine sous la scène, ou leur faire découvrir le réduit servant de chambre à Ivan.
Lorsque Gabrielline sera emmenée à l'annexe psychiatrique, elle s'y rendra à son tour, espérant qu'on y remette en marche la machine d'Ernest Pico.

Statistiques
Cf. encadré *Un ectoplasme*

Les derniers malades mentaux

Ils sont encore une dizaine, livrés à eux-mêmes et condamnés à lécher l'eau de ruissellement des murs et à dévorer les rats. Vêtus de lambeaux de vêtements, ils errent sans but dans les caves. Ils pourront s'en prendre aux intrus.
Si la machine est mise en marche, tous les ectoplasmes des malheureux feront leur apparition, provoquant un concert de hurlement parmi les aliénés terrorisés. Ectoplasmes et déments ne souhaiterons qu'une chose : que la machine les libère de leur souffrance

Statistiques
Attaque à mains nues :
50%.
Dégâts : 1D4
Déments, déments, déments